Co.De.

Modül 2 - Rol Oynama Yöntemiyle Ortak Tasarım Öğrenimi

Ünite 2.2 — Bağlam, Amaç ve Becerilerin Uygunlaştırılması

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliği veya EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.

Proje Numarası: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

içindekiler

1 İdeal Bağlamlar
Rol yapmanın en iyi sonuç verdiği yerler

2 Pedagojik Amaçlar
"Ne için?" sorusunun tanımı

3 Öğretmen Yeterlilikleri
Etkin kolaylaştırıcılık için gerekli beceriler

4 Öğrenci Beceri Gelişimi
Öğrenme sonuçları ve özerklik

5 Sınıf Koşulları ve Entegrasyon
Başarıya zemin hazırlamak

Co-funded by
the European Union

Co.De.

Rol Yapma Oyunları İçin İdeal Ortamlar

En Uygun Senaryolar

- Proje tabanlı ve sorgulamaya dayalı öğrenme
- Vatandaşlık, Etik ve Medya Okuryazarlığı
- Dijital Vatandaşlık ve STEM arasındaki denge

Esnek Teslimat

- Miro veya Jamboard gibi işbirlikçi panolar kullanılarak hibrit veya dijital ortamlara uyarlanabilir.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Pedagojik Amaçlar

Hedef Uyumu: Simülasyon çıktılarının belirli öğrenme hedefleriyle eşleşmesini sağlamak için her zaman net kriterler kullanın.

Temel Hedefler

Fikir Üretimi –
Farklı kişiler aracılığıyla yaratıcı çözümlerin ortaya çıkarılması

Problem Çözme -
Karmaşık okul sorunlarıyla başa çıkma

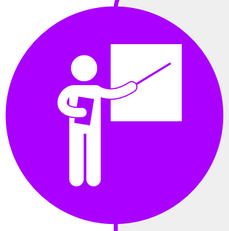
Decision-Making -
Building consensus through negotiation

Co-funded by the European Union

Co.De.

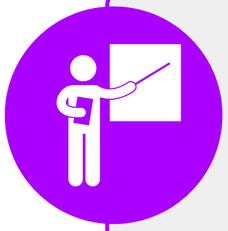
Öğretmen Yeterlilikleri

Değişim: Etkili kolaylaştırıcılık için gerekli beceriler



Facilitation Mastery

- Kapsayıcı diyaloğu yönetmek ve yapılandırılmış protokoller tasarlamak



Mesleki Farkındalık

- Yazarlık ve adalet konusunda etik farkındalık

- Simülasyon sonrasında kanıta dayalı değerlendirmeler yapmak.

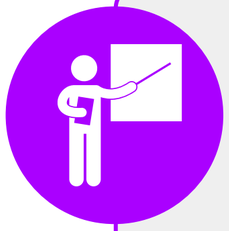
- Tekrarlama döngülerini yönetme ve öğrenci geri bildirimlerini iyileştirme yeteneği

Co-funded by the European Union

Co.De.

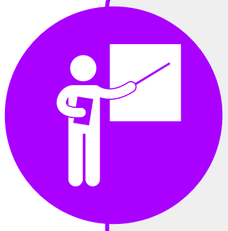
Öğrenci Beceri Gelişimi

Öğrenme sonuçları ve özerklik



Kişilerarası Beceriler

- Derin empati, farklı bakış açılarını anlama ve gelişmiş iletişim becerileri.



Öz Denetim ve Temsilcilik

- Eleştirel analiz ve kişisel özerklik geliştirme

- İşbirliğine dayalı müzakere ve karar alma

- İşbirliğine dayalı araçlar aracılığıyla dijital okuryazarlığı geliştirme

Co-funded by the European Union

Co.De.

Sınıf Koşulları ve Entegrasyon

Başarı Faktörleri

Korumalı Süre

Hem eylem hem de düşünme için yeterli alan sağlamak

Net Roller

Belirli nesnelerin ve görünür kriterlerin kullanımı

Güvenli Kültür

Yargılayıcı olmayan bir atmosfer

Pratik Örnekler

- 15 saniyelik "rol sunumları" veya 2 dakikalık "mini görüşmeler".
- Hızlı kararlar için dijital yapışkan notlar ve emoji oylaması kullanmak.

Co-funded by the European Union

Co.De.

Referanslar

https://hthgse.edu/how-to-codesign-with-students-a-five-step-guide-by-students-for-teachers/ Öğrencilerle Birlikte Tasarım Yapmak – Öğretmenler İçin Öğrencilerden Beş Adımlı Kılavuz
https://www.facinghistory.org/resource-library/co-design-your-classroom-your-students Sınıf içi uygulamaya yönelik pratik entegrasyon örnekleri sunar.
https://link.springer.com/article/10.1007/s13384-024-00799-w Bu çalışma, öğretmen eğitiminde ortak tasarımın uygulanması için gerekli olan yetkinlikleri ele almaktadır.
https://www.coursera.org/learn/co-design-for-all Bu, yöntemlerin gerçek hayattaki senaryolara nasıl uyarlanabileceğini göstermektedir.

Co-funded by
the European Union

Co.De.

2.2 Ünitesini tamamladınız.

https://code-eduproject.eu @co-deeducation @Co.Deeducationeu

Co-funded by the European Union

Avrupa Birliği tarafından finanse edilmiştir. Ancak ifade edilen görüş ve düşünceler yalnızca yazar(lar)a aittir ve Avrupa Birliği veya Avrupa Eğitim ve Kültür Yürütme Ajansı'nın (EACEA) görüşlerini yansıtmayabilir. Avrupa Birliği veya EACEA bunlardan sorumlu tutulamaz.
Proje Numarası: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000154536

Co.De.